

Jouer au temps de l'Ancienne République

En arrière toute !

S'il y a bien un sujet qui passionne les starwarsmaniaques, c'est le passé de la Galaxie. Et avec la prochaine trilogie à venir, cette passion va s'amplifier… Nous vous proposons un rapide tour d'horizon pratique de cette période, histoire de vous faire saliver, à lire avant de jouer «Facteur X», le Grand Écran de ce numéro.

Quel intérêt ?

L'Ancienne République offre d'intéressantes perspectives de campagne. Loin des sempiternels combats Empire/Rébellion, c'est une période faste d'exploration et d'intrigues en tous genres. De fait, en s'affranchissant de la trame usée d'une trilogie vue et revue, tout est réuni pour raviver la flamme des joueurs les plus blasés. Les auteurs de romans et les scénaristes de BD ne se sont d'ailleurs pas privés d'exploiter le sujet en créant un background solide, que West End Games est venu compléter avec *Han Solo & The Corporate Sector* (pré-Nouvel Espoir) et *Tales of the Jedi Companion* (4000 ans avant *Star Wars : un Nouvel Espoir*). Par ailleurs, il est question d'un supplément traitant de la période préimpériale qui devrait sortir bientôt. Dès lors, nous avons pris le parti de vous proposer un autre cadre de jeu (c'est celui du scénario *Facteur X*), plus «gothique», reposant sur les BD de Dark Horse : *L'Empire des Sith*, *Les Seigneurs des Sith* et *La Guerre des Sith*, soit entre -5000 et -3990 ans avant *Un Nouvel Espoir*. Alors rappel des événements pour les absents, et cours de régression technique pour les amateurs.

CHRONOLOGIE

- 25 000 ans à - 5 000 ans

Découverte de l'hyperpropulsion. Établissement de liens commerciaux et diplomatiques entre les Mondes du Centre aboutissant à la création d'une République galactique. Republic City en devient la capitale.

Première mention de la création de l'ordre des Chevaliers Jedi et développement de la doctrine jedi sur Ossus.

Premières mentions des Sith (-10 000 ans environ), une ancienne race d'insectes humanoïdes. Il en existe plusieurs sous-espèces mais toutes ont la même apparence : les individus sont grands, dotés d'une carapace chitineuse rouge sang et d'un crâne proéminent orné de cornes. La société sith repose sur un système de castes : les esclaves, les guerriers et les magiciens qui ont une affinité particulière avec le Côté obscur. Un groupe de Jedis explorant la Galaxie découvre par hasard leur planète, Korriban, et décide d'étudier leur doctrine afin de mieux comprendre le Côté obscur. Cette décision n'est pas acceptée par tous les Chevaliers Jedis. Il s'en suit une longue querelle idéologique. Les adeptes de l'étude de la doctrine sith sont connus sous le nom de «Jedis sombres».

Expansion territoriale de la République, colonisation de nombreuses planètes dont Alderande.

Ouverture de la première grande route spatiale (Voie corellienne).

La querelle idéologique des Jedis conduit à un conflit armé (Grand Schisme). Vaincus, les Jedis sombres se réfugient sur Korriban où ils prennent peu à peu l'ascendant sur les autochtones. L'un d'eux y prend le pouvoir, devenant ainsi le premier Seigneur sombre de Sith. Début de l'Empire des Sith, concurrent direct de la République.

- 5 000 ans

Mort de Marka Ragnos, Seigneur sombre de Sith. Guerre interne entre ses deux dauphins, Ludo Kressh et Naga Sadow, pour le titre suprême. Des explorateurs républicains découvrent l'existence de l'Empire sith. Naga Sadow parvient, en simulant une attaque de la République, à convaincre le Conseil des Seigneurs qu'il est le seul à pouvoir redorer le blason d'un empire déclinant. Ludo Kressh évente la manœuvre mais est finalement vaincu. La République, inconsciente du danger, continue son expansion.

Constitution de l'Empire tetan ou «Empire de l'impératrice Teta». Cette dernière, à la tête de formidables ressources naturelles en carbonite, unifie les sept planètes du système de Koros. C'est une idéaliste qui adhère bientôt à la République.

- 4 990 ans

L'Empire sith est à son apogée. Naga Sadow est finalement vaincu par une coalition République/Jedis après un terrible affrontement connu sous le nom de «Guerre noire». Il se réfugie sur Yavin IV avec ses partisans (futurs Massassis) après avoir déclenché une supernova dans le système Denarii pour couvrir sa fuite. Constitution par le maître Odan-Urr de la Grande Bibliothèque jedi regroupant toutes les connaissances de l'ordre, sur Ossus. Découverte du seul exemplaire d'holocron sith connu, un «cristal mnémonique interactif» exposant la doctrine sith, et des archives «administratives» de l'Empire sith.

- 4 400 ans

Un des lieutenants de Naga Sadow, Freedon Nadd, s'exile sur la planète Onderon. Ses descendants y règnent pendant les quatre cents ans suivants.

- 4 350 ans

Une partie de la population d'Onderon se révolte contre la dictature des Naddistes : début des «guerres bestiales d'Onderon».

- 4 000 ans

Une délégation jedi, conduite par Ulic Qel-Droma, libère la planète de l'esprit maléfique de Freedon Nadd au prix d'une sanglante guerre civile.

- 3 998 ans

Exar Kun, un jeune Jedi fasciné par la doctrine sith, se rend sur Onderon où il est «contacté» par l'esprit de Freedon Nadd qui le conduit sur Korriban (planète sanctuaire des Sith), puis sur Yavin IV où il devient le nouveau maître des Massassis. Début de la construction des fameux temples qui, bien plus tard, serviront de «baraquements» à la Rébellion. Kun «s'affranchit» de la tutelle de Nadd.

- 3 996 ans

Un groupe de jeunes nobles désœuvrés de Koros volent des reliques sith au musée de Corruscant puis fondent une secte, le Krath, qui prend bientôt le pouvoir sur Koros. Ils sont en fait manipulés par Freedon Nadd qui espère ainsi se venger d'Exar Kun. La République envoie un corps expéditionnaire à cause de l'enjeu économico-stratégique du système, principal producteur de carbonite. Première grande bataille et défaite républicaine.

- 3 992 ans

Époque de la BD *Les Seigneurs des Sith*.

-3 990 ans

Époque de la BD *La Guerre des Sith*.

TECHNOLOGIE

Véhicules

Les codes dés ne changent pas, ce qui permet de respecter les échelles de valeurs. Le nec plus ultra des chasseurs correspond aux ailes-X. Un vaisseau standard se comporte comme un Z-95. Pour les bâtiments de ligne, ignorez tout au-delà du dreadnought. Pour un vaisseau monstrueusement puissant, utilisez le destroyer stellaire avec -2D sur toutes ses caractéristiques. Pour les véhicules de combat terrestre, privilégiez les engins chenillés aux véhicules à répulseurs, plus rares.

Les temps de réparation et les coûts d'amélioration sont doublés. De façon générale, les vaisseaux sont basiques et baroques. N'hésitez pas à faire dans l'exotisme quant aux formes. Beaucoup d'engins spatiaux utilisent la propulsion solaire ou les «vents spatiaux». Ils sont donc dotés de mats et de grandes «voiles».

Question armement, les portées sont réduites d'un tiers et le matériel embarqué est deux fois plus encombrant. Réduisez le nombre de canons, de rayons tracteurs (temps doublé, portée réduite de moitié) et de chasseurs embarqués. Les torpilles, les mines et les missiles à concussion sont préférés aux canons laser, très longs à mettre en œuvre.

Voyages stellaires

L'hyperpropulsion existe mais les voyages interstellaires se font par «sauts de puce». Doublez les temps de calcul des sauts, ainsi que les temps de voyage indiqués dans la charte d'astrogation (x4 pour la Bordure extérieure).

Les sauts se font à partir de balises spatiales disséminées un peu partout, qui appartiennent à des compagnies commerciales privées. Le navordinateur n'existe pas encore. A l'approche d'une balise, les coordonnées sont fournies par les compagnies en échange d'un péage variant de 10 crédits pour une route très fréquentée à 10 000 crédits pour un coin paumé. Il est possible d'obtenir un vecteur de vol plus sûr et plus rapide en triplant les prix.

La piraterie est fréquente et ses adeptes privilégient la force brute à la ruse. Pas de prisonniers !

Médecine

Les cuves à Bacta n'existent pas et les médipacks deviennent des «trousses de secours» ; leur utilisation reste identique mais les difficultés sont augmentées d'un seuil, le temps de mise en œuvre est doublé et on ne peut en utiliser qu'un par jour.

Droïds

Les meilleurs droïds n'ont pas plus de 2D dans leurs compétences. Ils sont relativement basiques et peu disposent d'une interface vocale. Les modèles astromecs n'en sont qu'à leur début (1D en Astrogation, coût prohibitif).

La grande révolte de droïds sur Corruscant (50 ans plus tôt) fait que les gens se méfient des «tas de ferrailles».

Armement

Les blasters sont encore rares et encombrants. Il n'y a rien au-delà du fusil-blaster moyen. L'encombrement est simulé par la nécessité d'un harnais façon *Aliens* ou d'une génératrice plus ou moins importante. Les chargeurs ont la moitié de la capacité normale. Les coûts d'acquisition et d'entretien sont doublés.

Les armes à feu, les armes blanches, les vibrolames et les étourdisseurs restent les armes les plus utilisées. Les grenades et autres détonateurs ont un rayon d'action réduit au 2/3. Seuls les soldats d'élite utilisent les blasters, l'arme classique du militaire étant le rayon pulsant.

Quelques armes :

— Pistolet automatique : 15 munitions, portée 3-6/12/18, dommages 2D+1. Structure 2D+1.

— Carabine : 6 munitions, portée 3-30/100/300, dommages 3D. Structure 3D.

— Pistolet pulsant : 25 coups, portée 3-8/20/100, dommages 3D+1. Structure 1D+2.

— Mini-pistolet pulsant («derringer») : 3 coups, portée 2-3/6/10, dommages 2D. Structure 1D.

— Carabine pulsante : 50 coups, portée 3-300/100/400, dommages 5D. Structure 3D.

— Canon pulsant (2 personnes) : 100 coups, portée 3-50/100/500, dommages 7D. Structure 4D.

Les fameuses armures mandaloriennes se trouvent assez facilement mais elles sont lourdes et encombrantes (-3D sur la Dex).

Jedis

Contrairement à ce que l'on imagine, les Jedis ne sont pas légion à cette époque. L'histoire fait état d'une réunion extraordinaire des membres de l'ordre sur la planète Deneba, à laquelle assistèrent quelque deux mille Jedis, apprentis compris. C'est relativement peu, d'autant que cette réunion tourne au drame et que de nombreux Jedis y trouvent la mort.

Par ailleurs, l'ordre est en guerre avec les Sith, le Krath et les Mandaloriens. Une première grande purge a eu lieu avec de nombreuses trahisons d'apprentis séduits par le Côté obscur ; Corruscant est sur le point d'être attaquée et la planète mère de l'ordre, Ossus, ne va pas tarder à être détruite. De nombreux Maîtres Jedis vont périr dans ces affrontements et les survivants vont avoir bien du mal à s'en remettre.

Tout cela pour dire que s'il existe bien des Jedis puissants à ce moment de l'histoire galactique, ils ont mieux à faire que de s'occuper des P.J. Un maître enseignant à 5-6 apprentis par secteur semble être dans la logique des choses…

Divers

La monnaie est le crédit galactique. Pour le dépaysement, pratiquez la conversion 1Cr actuel = 100Cr Ancienne République.

Le langage commun est déjà le basic avec de nombreuses petites variantes dans la grammaire et la syntaxe générale (façon Yoda).

La Capitale de la République se trouve déjà sur Corruscant. Cette planète n'est pas encore entièrement urbanisée (il y a des lacs et des forêts). Sa capitale est Republic City. Outre le siège du Sénat (organisation politique façon République romaine), on y trouve aussi un temple jedi faisant office d'ambassade.

Philippe Rat et Julien Métifeux
illustration : Stéphane Levallois